

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	5
BAB II. TOKOH IBNU BATTUTA & OPINI MASYARAKAT	7
II.1 Penjelajah.	7
II.1.1 Pengertian Penjelajah	7
II.1.2 Jenis Jenis Penjelajahan	9
II.1.3 Tujuan & Manfaat Penjelajahan	11
II.1.3.1 Tujuan Penjelajahan	11
II.1.3.2 Manfaat Penjelajahan	12
II.1.4 Tokoh Penjelajah Terkenal	13
II.2 Biografi Ibnu battuta dan Awal Perjalanannya	17
II.2.1 Perjalanan Ibnu Battuta ke Mekkah	22
II.2.2 Perjalanan Ibnu Battuta di Timur Tengah	25
II.2.3 Perjalanan Ibnu Battuta di Asia	29
II.3 Nilai-Nilai Positif Kisah Ibnu Battuta	36

II.4 Data Lapangan	38
II.4.1 Kuisisioner Pengetahuan Masyarakat	39
II.4.2 Observasi	41
II.4.2.1 Observasi Luring	41
II.4.2.2. Observasi Daring	46
II.5. Resume	52
II.6. Solusi Perancangan	53
BAB III STRATEGI PERANCANGAN MEDIA DAN KONSEP DESAIN	55
III.1. Khalayak Sasaran	55
III.2. Consumer Journey	56
III.2.2. Consumer Insight	57
III.3 Strategi Perancangan	57
III.3.1. Tujuan Komunikasi	58
III.3.2. Pendekatan Komunikasi	58
III.3.3. Mandatory	59
III.3.4. Materi Pesan	60
III.3.5. Gaya Bahasa	61
III.3.6. Strategi Kreatif	61
III.3.7. Strategi Media	63
III.3.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	69
III.4. Konsep Visual	71
III.4.1. Format Desain	71
III.4.2. Tata Letak	72
III.4.3. Tipografi	75
III.4.4. Ilustrasi	77
III.4.5. Studi Warna	113
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	114
IV.1 Teknis Produksi	114
IV.2 Media Utama	114
IV.2.1 Sketsa	114

IV.2.2 Desain Hasil	116
IV.2.2.1 Cover Box	116
IV.2.2.2 Desain Papan Permainan	117
IV.2.2.3 Desain Kartu Permainan	118
IV.2.3. Hasil Akhir Media Utama	124
IV.3. Media Pendukung	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
V.1. Kesimpulan	136
V.2. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN	140